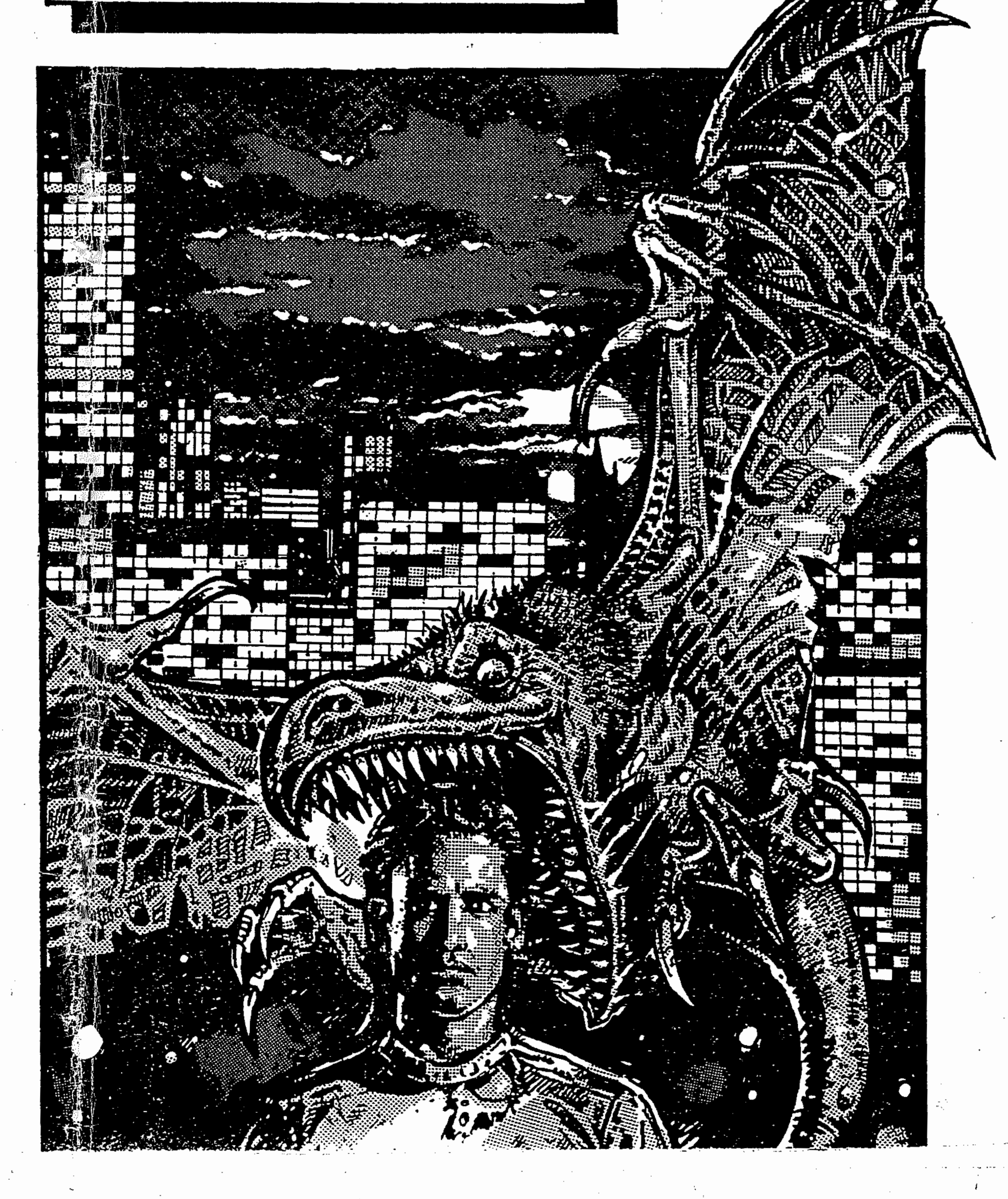
CAAD



CAAD NUMERO 0
ABRIL-MAYO 89

El dragón de las páginas centrales
es cortesía de Fernando Merayo.

Presentacion

Bien, por fin está en vuestro poder y podéis leerlo. Esta pequeña revista (o fanzine, al gusto) me ha costado bastantes semanas de trabajo en todos los aspectos.

Lo he redactado, maquetado, diseñado, fotocopiado y enviado, por no hablar del esfuerzo en buscar unas noticias y redactar unos comentarios que espero sean de vuestro agrado.

Lo que quiero deciros es que este es el primer y a la vez último número del CAAD que hago enteramente yo solo. Espero ansioso las colaboraciones, trucos, soluciones, dibujos y cualquier otra cosa con lo que creáis podéis llenar estas páginas.

Tengo previsto hacer un mercado de aventuras de dominio público, que serán creadas por socios y distribuídas entre estos, por lo que, si alguien se anima a ser el primero ...

Esto no es mas que uno de los muchos proyectos del CAAD, pero al igual que los restantes, y siento ser repetitivo, las aportaciones no pueden ser hechas por una sola persona.

Cambiando de tema y respondiendo a algunas dudas acerca de la forma de pago, paso a explicároslo. Si después de leer este ejemplar te ha gustado, tanto en contenido como en proyectos, debes mandar un giro postal o un cheque al portador por valor de 1.000 (mil) pesetas a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD
Apartado de Correos 319
46080 VALENCIA

Los carnets de socio llegarán un tiempo después, ya que he de pedirlos cuando tenga la lista completa de socios.

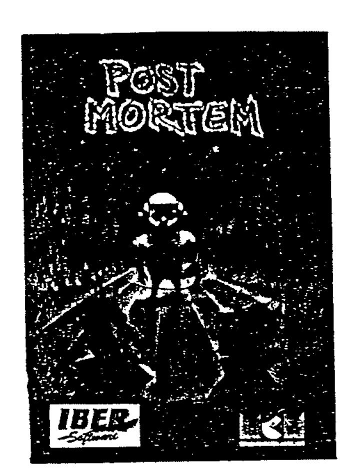
Bueno, estaréis deseando dejar de leer esta pesada presentación y conocer el interior, así que, pasen y vean !!





Juan Muñoz Falcó

LAS TRES ULTIMAS AVENTURAS NACIONALES:







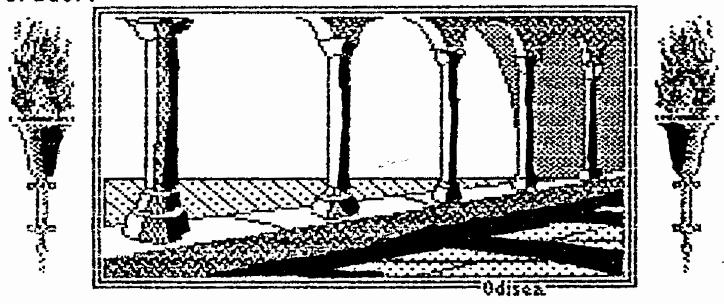
Abracadabra

Vamos ahora a hacer un análisis detallado del último trabajo del ya veterano Jorge Blécua, autor de los pioneros Arquímedes XXI y Don Quijote.

La criatura responde al nombre de Abracadabra, y trata de lo siguiente:

Eres un príncipe cachas, guaperas y con una novia que dá envidia llamada Violeta. Precisamente al ir a casarte con ella, la bruja mala y celosa de turno te ordena que no lo hagas, y que tomes su mano.

Por lo visto, a la bruja piruja le sentó mal tu ataque de risa, ya que te ha condenado a ser un fantasma a no ser que consigas un hechizo liberador.



Un largo pasillo se abre ante tus ojos. Los escudos colgados a ambos lados cubren la mayor parte de sus muros de piedra; de vez en cuando un ventanal nos orienta y nos indica que el
Mas>>>

Básicamente, esto es la primera parte, que se desarrolla en el interior del castillo de Burgenfels. Por ahí dentro hay varios personajes que te darán ayuda si se la sabes pedir.

En la segunda parte, a la que se accede mediante una clave, y en la que ya hemos recuperado nuestra forma corporal estilo Schwar.. etc. etc. deberemos buscar a la bruja mala y matarla con nocturnidad y alevosía.

Esto respecto a lo que es el argumento, y ahora, je je, la crítica ...

Empecemos por los gráficos, de los que no se puede decir que están mal, ni que están bien, sino todo lo contrario. Clarísimo, ¿no?. Ahora en serio, están bien realizados, y son muy coloristas (los que muestran más de un color, claro).

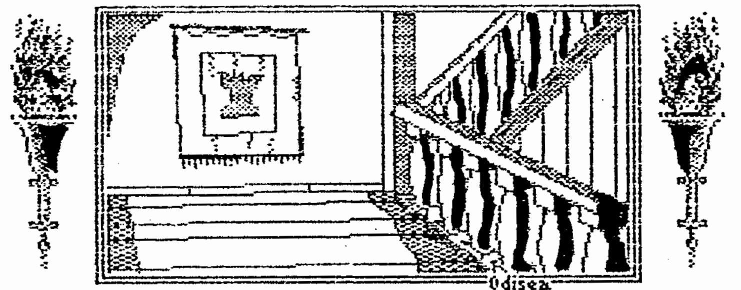
Aquí nos encontramos con unos auténticos PSI "made in PAW", pero que adolecen de una falta de refinamiento notable, ya que son fijos, es decir, no se mueven de la localidad en que los encuentras, y son bastantes capullines, ya que lo único que hacen es decirte ciertas pistas, y poco más, respondiendo a todas tus preguntas con frases sin sentido como el "Hasta luego" del rey.

La ambientación está bien conseguida, gracias a los buenos textos que el programa posee, pero que son deslucidos por la falta de acentos y signos de apertura de admiración e interrogación, lo que ocurre por usar la versión inglesa del PAW.

Tiene algunos fallitos tontos, por ejemplo, al examinar una cama te dice "Está cubierta por una colcha de lana", y si examinas la colcha "Es de algodón" (?).

Por último, sólo tengo que deciros que, de entre las aventuras existentes actualmente en el mercado español, esta es sin duda la mejor.

Programa: ABRACADABRA
Casa: Proein
Autor: OdiseA Software



rodilla ante ella? Tu vista se
pasea y dudas. Atencion! Una
escalera te abre el paso al piso
superior y continua hacia el
sotano.
Que debo hacer ahora?

Post Mortem

Desde luego, parece que las compañías de distribución de juegos se han puesto de acuerdo a la hora de sacar al mercado malos conversacionales, aunque hay que remarcar que el programa que ahora nos ocupa no lo es en el auténtico sentido de la palabra.

Pertenece al tipo de aventuras dirigidas por iconos, en los cuales (para aquellos que no las conozcan) las diferentes opciones que podemos seleccionar están representadas por unos iconos o gráficos.

La pantalla está dividida en cinco partes. En el tercio superior hay tres, que representan la localidad en que nos encontramos, nuestro inventario y los créditos del programa. En el tercio central se visualiza el texto, y el en tercio inferior se encuentran las diferentes opciones, que son seleccionadas por un ratón que se mueve sobre ellas.

No os ofrezco la solución completa, ya que por simple eliminación de pantallas, podéis acabar el juego en una tarde. Lo que sí os ofrezco es el mapa del juego, con las pantallas "mortíferas" marcadas con una cruz. No he marcado el camino a seguir, ya que sólo hay uno para acabar el juego, ni he puesto las salidas de cada localidad. Es mejor que lo hagáis vosotros, para adquirir experiencia en mapear. (podéis tomar este como referencia para vuestros próximos trabajos mapeadores).



Respecto al argumento, vamos a hacer un pequeño resumen del mismo.

Por lo visto, un programador murió tras tener una idea para un programa que sería muy beneficiosa para la humanidad, por lo cual se le concede una oportunidad de volver a la vida si reúne una píldora de milagros concentrados, una cinta de vídeo y un certificado de reencarnación, pero con dos salvedades ; no puede volver nunca atrás, y si entra en una localidad dominada por los Pedro Botero's Boys (demonios, vamos) morirá definitivamente.

Lamentablemente, el desarrollo de esta idea se ha quedado muy corto. Comparándolo con el Cobra's Arc, que es dos años más antiguo, sale mal parado en casi todos los aspectos, y eso que el Cobra's no es ninguna maravilla.

El no poder retroceder es el punto más negativo del programa, ya que el poderse mover libremente por el mapeado es algo necesario para un aventurero, ya que el saber que si sales de la localidad en que estás, no podrás volver a ella, te deja un raro sabor de boca.

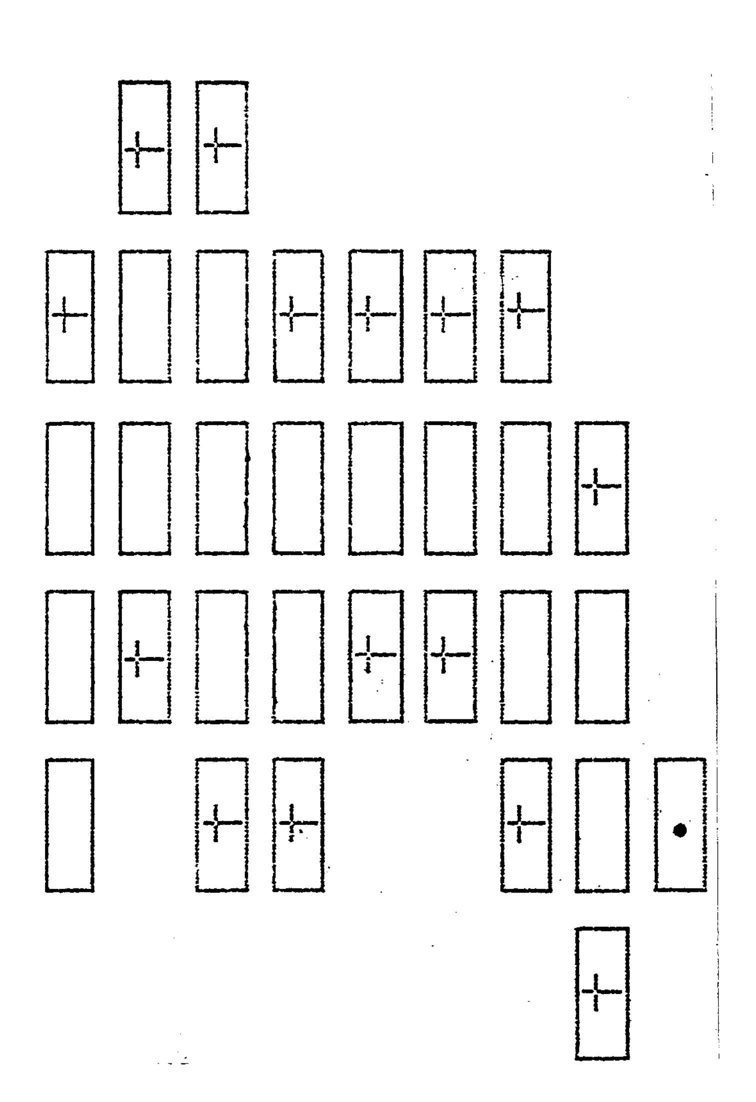
Por lo demás, no hay personajes moviéndose por ahí, no puedes hablar verdaderamente con los "robots" que existen, y las ayuditas que te suelta son de alivio.

En definitiva, es muy mala. Los gráficos se podían haber cuidado mucho mas, ya que el programa en sí no contiene nada. Por cierto, la música me ha gustado, pero eso es lo último en una aventura.

Rogemos que el señor Sergio Ríos mejore su próximo producto, o que se dedique a la colombicultura en lo sucesivo.

Programa: POST MORTEM
Casa: Iber Software
Autor: Genesis Soft





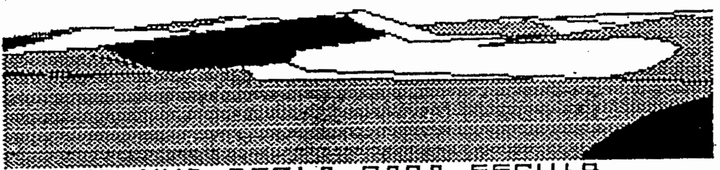
LA CORONA

Como todos sabéis, cuando una Aventura no es buena, pasa a una de las siguientes categorías; mala, muy mala, pésima y La Corona.

Todo en éste programa son fallos, empezando por ponerlo a la venta, pero dejándonos ya de elogios, vamos a dar un repaso a su "guión".

Según el mismo, somos los herederos de la corona de Austenberger, pero nuestro pérfido, malvado y además gemelo hermano nos ha secuestrado y abandonado en el desierto de Sulvenberg. Tendremos que encontrar por ahí una llave y nuestra espada, que algún idiota habrá robado para luego tirarla. Por cierto, la llave abre la entrada secreta del castillo, que está vigilado por los guardias de tu hermano (¿ y cómo lo distinguen de tí?).

Ahora vamos con lo bueno, el desarrollo del juego. La lógica brilla por su ausencia, o quizá lo que brille sea el nulo dominio de las banderas del GAC. Ejemplo, llevamos zapatos. Si nos los quitamos en el desierto nos abrasamos los pies. Hasta aquí bien, pero entrando en una gruta que hay al Norte y hacemos lo mismo también nos abrasamos, curioso ¿no?. Otro más: En cierta localidad, si cavamos, encontramos una bolsa de dinero. La cogemos, hacemos un inventario y ... no está !. Miramos al suelo, volvemos a ver la bolsa, la cogemos y otra vez lo mismo, y en el inventario nada de nada. Si se te ocurre examinarla, te soltará un "Es la ilusión de todos los días", frase de lo mas concisa, y cualquier otra alusión que hagas respecto a la bolsa, responderá con un "30" en la zona de mensajes.



Y si queremos ver una cosa rara de verdad, sólo hay que teclear una palabra de cuatro letras que corresponde a una necesidad fisiológica. Nos suelta un "Está un poco oxidada", mensaje que corresponde al ... "examina pala" !

Por cierto, si los bandidos del desierto te matan, lo único que hay que hacer para evitarlo es entrar con una pala en su localidad. Se ve que te lías a palazo limpio y los numerosos, curtidos y armados bandidos huyen despendoladamente.

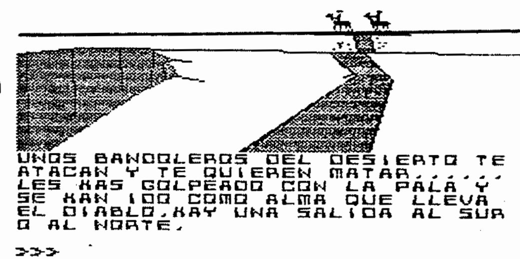
Seguro que os atascáis con la botella que está idem entre dos piedras. No os preocupéis, no se puede coger. Con un "beber botella" basta. La otra botella, que sí podemos coger, debemos llenarla en el pozo de la cueva, para soportar el calor de una pantalla que nos impide entrar en ella si no hemos bebido antes.

Volviendo al comentario de la aventura, esperemos que el señor Don Pedro Amador López (13 añitos) tenga la bondad de depurar un mucho su próxima aventura (si encuentra quien se la publique, claro).

Y por último, los gráficos. Con dos palabras basta: De pena. La pantalla de presentación es la peor que he visto, y con mucho. Los gráficos del dueño de la tienda y de la misma tienda son horribles, por no hablar del interior de las cuevas, y lo único que se salva son los gráficos del desierto, que sólamente son aceptables.

Si alguno de vosotros piensa que este comentario ha sido bastante duro, tan sólo tenéis que echarle un vistazo al programa y volver a considerarlo entonces.

Programa: LA CORONA
Casa: System 4
Autor: S.P.E.
(Pedro Amador López)



NOTICIAS

* Empecemos por el célebre BORED OF THE RINGS, recientemente comentado en la sección de Aventuras en Microhobby. Delta 4 ha realizado una secuela del citado juego, llamada B.B.B. BORED OF THE RINGS (THE REMIX). Ha sido realizada con el PAW y es tan divertida como la anterior

* La autora del guión de MINDFIGHTER, Anna Popkess, está trabajando en un nuevo programa, GOODNIGHT CRUEL WORLD. Ambas Aventuras pertenecen a la casa Abstract Concepts, y se han desarrollado mediante el antecesor del DAAD, llamado SWAN.

* Es una buena idea que Zafiro distribuya en España los terroríficos JACK THE RIPPER y FRANKENSTEIN, a un precio sensiblemente inferior al de Gran Bretaña. La pega es que no han sido traducidas, y habrá que echar mano del diccionario otra vez.

* Por cierto, en Inglaterra está a la venta ROD PIKE'S HORROR COMPILATION que incluye DRACULA, FRANKENSTEIN y WOLFMAN. De miedo, ¿no?

* Para los afortunados poseedores de un 16 bits, decirles que el programa LEGEND OF THE SWORD está disponible para ellos (en U.K., claro). El argumento dice así:

  - El diabólico hechicero Suzar ha reducido al reino de Anar a un estado de miedo y desesperación. El Ato Consejo te ha encomendado, junto con cinco leales hombres, buscar la Espada y el Escudo Místicos, cuya aura mágica anula el poder de Suzar. Una vez con las Armas, podrás derrotar al malvado hechicero.

LEGEND OF THE SWORD es una Aventura mezclada con elementos típicos del juego de Rol. Ofrece más de 300 gráficos, la facilidad de ser manejada mediante iconos, órdenes de RAMSAVE, RAMLOAD y OOPS, personajes con los que puedes interactuar y un mapa que se dibuja a medida que progresas a través del juego.

* Sin confundirlo con el arcade, también existe una Aventura cuyo nombre es VIRUS. En ella debes ayudar al Señor del Tiempo Doctor Goo (clarísima alusión al Doctor Who, del que me declaro ferviente admirador) a impedir que el maléfico Mister X infecte todas las Aventuras con un mortífero virus. Hay que puntualizar que es totalmente texto. Pertenece a Spectrum Adventurer y cuesta 2.99 (libras, of course).

* Una nueva parodia realizada por CRL. Su nombre es LOADS OF MIDNIGHT, y es un cachondeo acerca del famoso LORDS OF MIDNIGHT. Ha sido realizado usando el Quill, Patch y el Illustrator. Tu objetivo es encontrar a tus compañeros e ir a la ciudad de Cigarash para destruir la Corona Helada. El estilo general imita las parodias de Ferguss McNeil, pero le falta un toque personal que sólo el mismo Ferguss podría imprimir. El sonido está muy bien tratado.

* Noticia acerca del PAW. Gilsoft ha anunciado que la versión para PC de su popular parser está prácticamente terminada. Dependiendo de la demanda, Aventuras A.D. traerá su correspondiente versión a España.

* Volviendo al miedo, la aventura DR. JEKYLL & MR. HYDE es la que faltaba. Está compuesta de tres partes, dándose contraseñas para las dos últimas. En la primera deberemos encontrar los ingredientes necesarios para hacer la poción que te convertirá en Mr. Hyde. Te encontrarás con varios PSI, a los que deberás hacer preguntas que te faciliten la búsqueda. Respecto al objetivo de las partes restantes ... todos sabemos cómo era Mr. Hyde, ¿ verdad ?

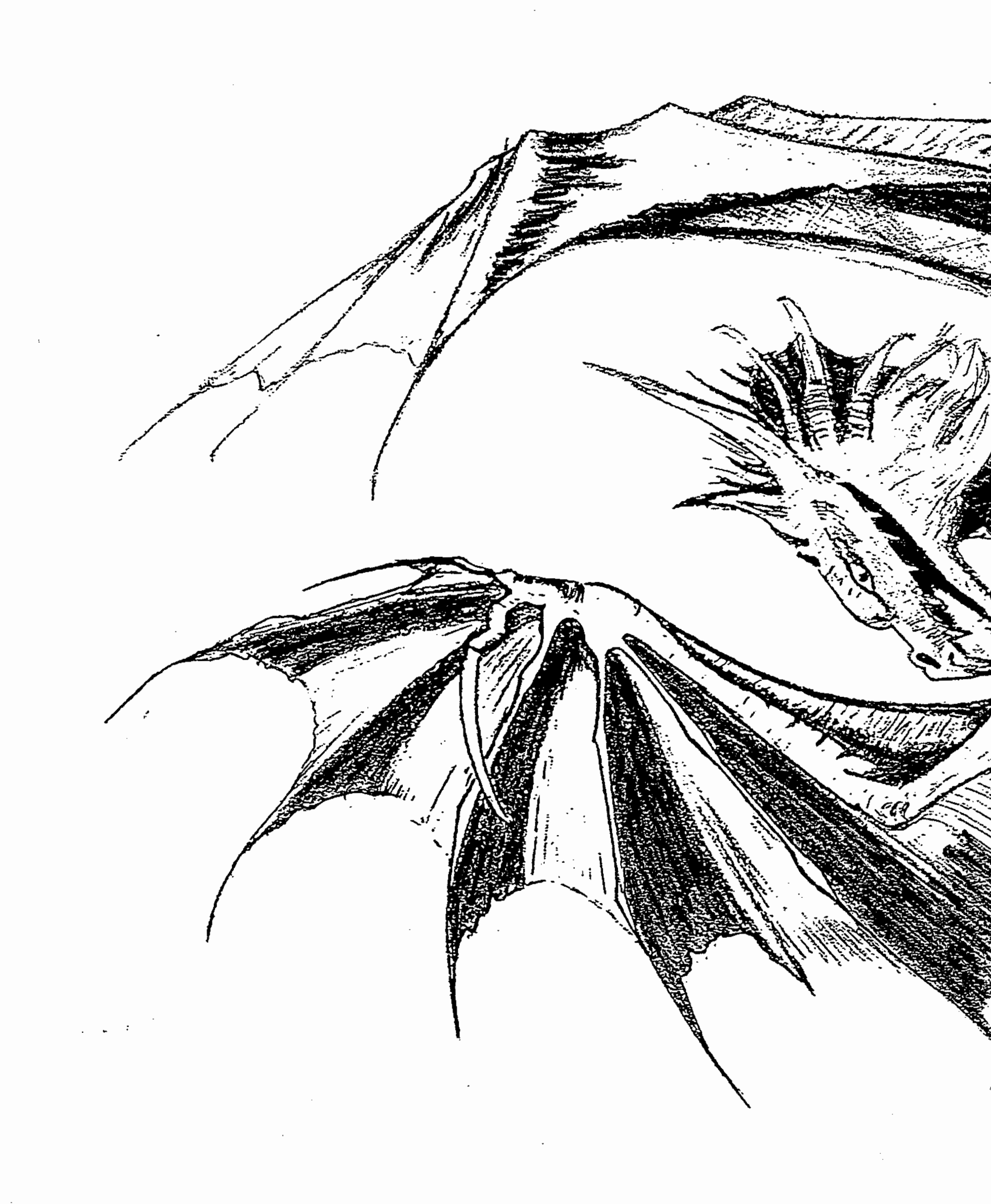
Realizada por Essential Myth, sólo está disponible pidiéndola a:

Essential Myth
54 Church Street
Tewkesbury
Glos GL20 5RZ

* Más miedo aún. WEREWOLF SIMULATOR, realizada con el GAC y para ser sinceros, bastante malucha, aunque tiene unos gráficos aceptables. Es de la casa Top Ten y su autor es, atentos al nombre: "The Screaming Djinn", o, para entendernos mejor, el Djinn (especie de duende bastante cabrito) Aullador.

* Aventuras AD acaba de terminar las versiones para Atari ST de LOS PAJAROS DE BANGKOK y DON QUIJOTE. Ambas dos han gozado de un intenso trabajo de remodelación, con un cambio casi total en los textos, mucho más creíbles ahora, en la lógica del programa, que se ha mejorado sensiblemente, y los gráficos, digitalizados y retocados para más detalle (venga Carlos no te derritas).

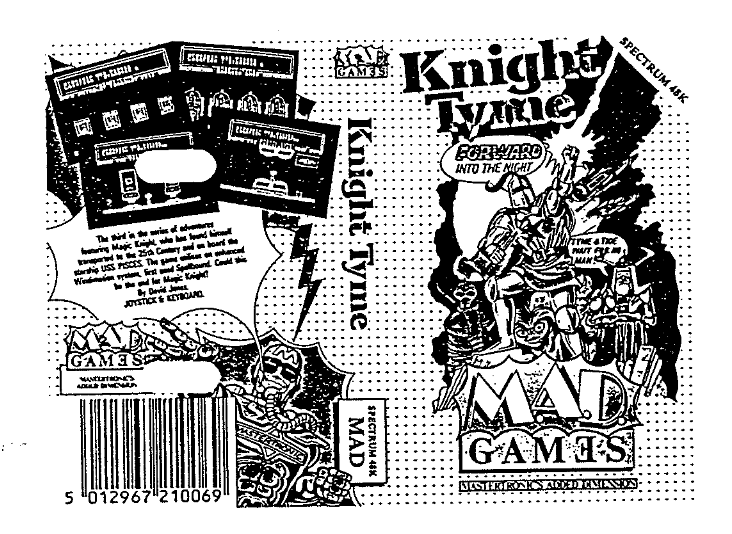






TODAS LAS CLAVES PARA TERMINAR

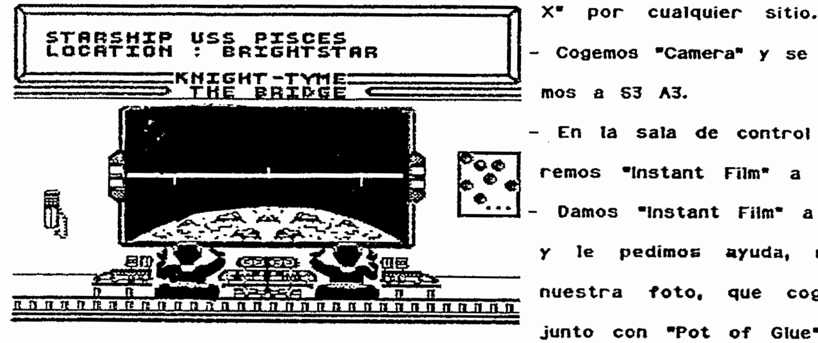
KNIGHT TYME



KNIGHT TYME

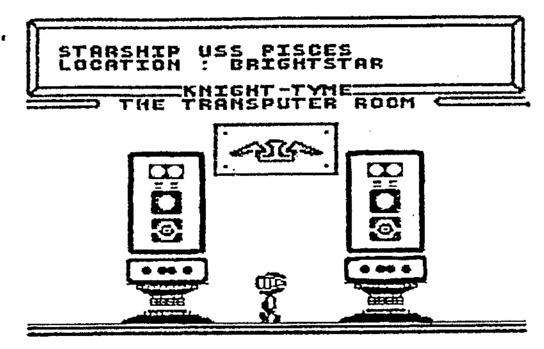
He aquí las claves para resolverlo totalmente:

- Para empezar debemos coger la "Advert" y "Gas Mask" a Sharon.
- Luego tenemos que quitarnos "Cloak of Invisibility" y dejar el "Gadget X" por cualquier sitio.



- Cogemos "Camera" y se la damos a S3 A3.
- En la sala de control cogeremos "Instant Film" a Gordon.
- Damos "Instant Film" a S3 A3 y le pedimos ayuda, sacando nuestra foto, que cogeremos junto con "Pot of Glue".
- Dejar "Gas Mask" y "Cloak of Invisibility" cerca del transportador.
- Nos vamos a ver a Derby IV y le pedimos ayuda, dándonos una tarjeta de identidad, que cogeremos.
- Al llevar "Pot of Glue", "Photo" y "Blank I.D. Card", nuestra foto se pega a la tarjeta y se convierte en "Valid I.D. Card", que nos pondremos.
- Cogemos "McTablet Food" a Sarab.
- Subiéndonos en "Advert" podremos alcanzar la parte superior de las puertas, cogiendo allí el "Star Map" y "Pewter Tankard", que daremos a Gordon.
- Coger "Choco Heart" a Derby IV y dárselo a Sharon.
- El primer lugar al que hay que dirigir la nave es a Starbase 1.
- Una vez llegemos, debemos pedir ayuda a Sarab y a Gordon antes de usar el transportador, aunque haga falta despertarlos o usar el hechizo de "Fortify Character".

- Hay que usar "Gas Mask", "Cloak of Invisibility" y "Boots" (estas últimas se encuentran en Starbase 1) siempre que vayamos a un asteroide.



- En Monopole se encuentra Hooper. Coordenadas X 1 Y 8 Z 4.
- Si no queréis experimentar la fusión del átomo en vuestra piel, no dejéis caer la "Quark Bomb".
- Murphy se encuentra en Retreat, y le gustan las patatas de Starbase 1. Coordenadas X 8 Y 4 Z 1.
- Según vayamos avanzando en el juego, nos iremos encontrando con varios fragmentos de un "Gold Sundial". Debemos reunirlos y utilizar el hechizo "Lightning Bolt" para reconstruirlo.
- Los Guardianes del Tiempo están en Outpost. Si al transportarnos allí no llevamos el "Gold Sundial" además de todo el equipo, moriremos. Coordenadas X 8 Y 9 Z 6.
- Una vez con la Máquina del Tiempo en la nave, habrá que utilizar "Lightning Bolt" frente a ella para cargarla de energía.
- Por último, solo resta dirigir el USS Pisces hacia el agujero negro que es Gangrole, y lanzar allí la Máquina.

Esta solución queda especialmente dedicada a Víctor Vicuña Peñafiel cuyos problemas espero haber resuelto.

KNIGHT ORC

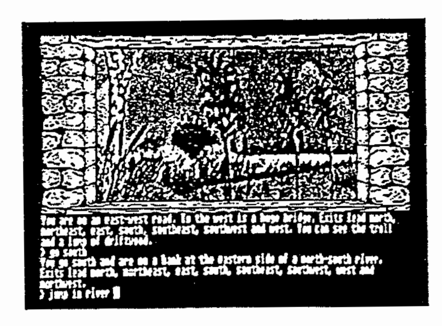
Una grupo de orcos han desafiado a Sir Cecil a un Combate de Campeones. Bajo las reglas de la lucha, han presentado su propio Campeõn, y el resto se ha retirado.

Es decir, han huĩdo a la mãxima velocidad que puede desarrollar un orco, y te han dejado a tĩ, Grindleguts, (el que estaba mãs borracho de todos) para experimentar los placeres de una Justa.

KNIGHT ORC es un juego con tres partes, y la primera no es mãs que un terreno en el que podẽis tantear lo que os espera en las siguientes partes, en las que podrẽis usar hechizos, reclutar seguidores y/o escapar.

Para conseguir esto debes actuar como un orco, ¿ y cõmo es realmente un orco ? De acuerdo con el manual, son bastante mordaces y de elevada estatura, algo chulos y con un apetito insaciable. Tambiẽn son bastante cobardes (a veces).

En pocas palabras, la filosofĩa de un orco se puede definir asĩ : "Lo repugnante es bello". Esto se aprecia a travẽs de todo el juego, y le da un mucho de humor.



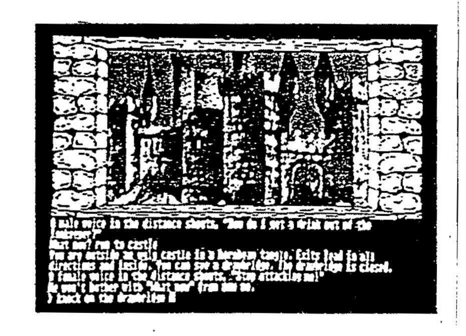
Vamos con el objetivo de la primera parte. En ella debemos hacer una cuerda para cruzar el precipicio que nos separa de la Torre Cabeza de Orco, cuyo puente ha sido demolido.

Por lo tanto, te pones a buscar cualquier cosa que pueda unirse para crear una muy larga cuerda. Cosas como las drizas de algunas banderas, la polea de un pozo e incluso la ropa de un ermitaño puede servir para tu labor !

Todo el condado está repleto de tesoros, que no son tu objetivo en este juego, excepto para distraer a la población local de su sed de sangre orca. Algunos de los más distinguidos caza-orcos son Boadicea, Odín, Muscleman, The Liquidiser, Kris y Denzyl. Mejor no encontrárselos.

El movimiento por el juego, además de las consabidas órdenes direccionales, incluye una interesante opción. Por ejemplo, si le dices GO TO CASTLE, irás directamente hacia allí. Esto no funcionará si no has pasado al menos una vez por el castillo, o si encuentras algún obstáculo en el camino.

En la segunda parte, las cosas se hacen todavía más extrañas debido a la coexistencia de dos mundos paralelos, el antiguo y el moderno, bastante similares entre sí.



Junto con el juego, se entrega un manual de 36 páginas que incluye instrucciones completas y una novela, como viene siendo habitual.

No es imprescindible leerse la novela para poder jugar, pero dá una serie de detalles útiles, sobre todo acerca de cómo empezar a jugar y descripciones de los personajes. De todos modos, la lectura de "The Sign of the Orc" es muy amena.

Esta es una aventura que no se parece a ninguna que hayas probado anteriormente.

Programa: KNIGHT ORC
Casa: Rainbird
Autor: Level 9

LURKING HORROR

En una fría noche de invierno, con una ventisca en su apogeo, te encuentras en el interior del edificio de computación del Instituto de Tecnología George Underwood Edwards.

Nunca pensaste que tendrías una tarea que debería estar concluída por la mañana. Tan sólo hay otro estudiante usando las terminales del ordenador, y es el momento de unirte a él.

Entras en el sistema y editas los documentos en los que estás trabajando pero súbitamente un extraño texto llena la pantalla. Hipnotizado por su delirante contenido, caes desvanecido.

Cuando te recuperas, estás empuñando una fría y lisa piedra que lleva inscritas unas extrañas marcas. Tu colega, un hacker de toda la vida, empieza a mirar si estás bien, y te diagnostica que para solucionar tu problema, debes dirigirte al departamento de Alquimia, ya que de allí provenían los textos.

Inicias tu camino hacia allí, pero muchas de las puertas se encuentran cerradas debido a la hora, por lo que te diriges a los sótanos y túneles que unen los diferentes edificios del campus de la Universidad.

Los estudiantes estaban advertidos de no penetrar en esos lugares, ya que, por ser antiguos y peligrosos, se abandonó esa parte de la Universidad. Pronto se probará esto ...

La primera cosa extraña que uno se encuentra es al atravesar cierto pasillo llamado "corredor infinito". Un hombre de la sección de mantenimiento está manejando una máquina de abrillantar el suelo, y no parece dispuesto a dejarte pasar.

Eso parece normal, pero ¿es realmente un hombre de mantenimiento? ¿es realmente un hombre? Un estremecimiento recorre tu espalda cuando él se desintegra en docenas de aullantes criaturas, que desaparecen a toda velocidad por el corredor.

Despues de esto, has olvidado totalmente tu trabajo, y te das cuenta de que toda la Universidad está poseída por una diábolica fuerza proveniente de no se sabe dónde.



Siguiendo en gran manera el estilo de una moderna película de terror, este impactante programa de Infocom hace redundantes los gráficos gracias al excelente texto que posee.

Poniéndola en comparación con otra, es similar a Stationfall, pero cambiando la ambientación espacial por otra de terror, y siendo cuestión de gustos, allá cada cual, aunque ambas son excelentes.

Programa: LURKING HORROR
Casa: Activision
Autor: Infocom



Como libro fue escrito en 1987 por Anna Popkess. La aventura ha sido programada por Ferguss Mcneill con un sistema propio de creación de aventuras llamado SWAN (System Without A Name o sistema sin nombre), pariente pobre del DAAD.

La caja que contiene el juego lleva además de la cinta o disco, una novela, bastante gruesa y algo pesada de leer, por cierto, un poster y una Guía del Jugador.

Hay que leerse el libro para tener alguna idea del mundo en que vas a internarte, ya que la Guía del Jugador no da mucha idea de cuál es el objetivo de la aventura.

Vamos ya con el argumento. Robin es un muchacho de once años que posee poderes psíquicos. Ha despertado en lo alto de un montón de escombros en medio de una ciudad en ruinas.

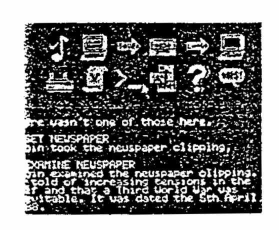
De algún modo, ha llegado al futuro después de una Guerra Nuclear, y debe encontrar el medio de regresar a su propio tiempo.

A tu alrededor puedes ver el efecto de la radiactividad sobre la gente, que ha quedado reducida a una chusma que se arrastra bajo el poder de los Guardianes del Sistema, que forman una especie de policía. Por cierto, el castigo para la mayoría de los crímenes es la muerte.

A lo largo de tu camino te encontrarás con varios PSI. Algunos de ellos serán amigables, pero deberás luchar contra otros con cualquier arma que tengas a mano.

Hay algunos fragmentos del texto bastante sangrientos, pero son necesarios para describir el modo de vida bajo la dominación de los Guardianes del Sistema.

Existen varios comandos especiales que el programa reconoce tanto al ser escritos, como al seleccionarlos de una pantalla de iconos que aparece al pulsar ENTER con la línea de input vacía.



En ellos puedes salvar y cargar tu posición en el juego a cinta, disco o RAM. Otros comandos son como "script/unscript", para aquellos que poseen impresora y desean un registro permanente de sus progresos en el juego.

Puedes jugar en modo "Verbose" o "Brief", para obtener largas descripciones de cada localidad, o una breve información de ella respectivamente. Esta última es más rápida para moverse por el juego, pero la primera contiene descripciones de gran calidad.

Mapear esta aventura no es un trabajo fácil. Por ejemplo, si entras en cierta localidad con EAST y vuelves a teclear EAST, te encuentras con que has vuelto al Oeste. Esto es muy molesto y lo único que produce es pérdida de tiempo.

Si eres constante con el mapeado, quizá empieces a jugar verdaderamente la aventura. Examinar objetos es necesario, pero cuidado con usar EXAM, ya que el Parser no lo reconoce; hay que usar EXAMINE.

Hay una gran tendencia en este juego a morir frecuentemente, pero una vez que has avanzado y te vas identificando con el protagonista, vas quedando enganchado progresivamente.

Y ahora un punto negativo. En 8 bits, la aventura pone el listón muy alto, pero por desgracia, en 16 bits, léase Atari ST, es más bien floja, ya que es prácticamente igual que las versiones inferiores, sin añadirle todos esos detalles que se pueden incluir en un ordenador de sus prestaciones, e incluso los gráficos digitalizados son en blanco y negro y no están retocados.

En conjunto, el argumento es bueno, y la aventura logra recrear muy bien la atmósfera. Asi que, si te interesa la parapsicología y estás preocupado por los efectos de una posible guerra nuclear, entonces no hay duda de que encontrarás algo en esta aventura que cautivará tu interés.

Programa: MINDFIGHTER
Casa: Activision
Autor: Abstract Concepts
(Ferguss Mcneill)



Preguntas y ... ¿ respuestas ?

En estas páginas intentaré dar respuesta a las preguntas que me habéis mandado, pero no esperéis todos ver la vuestra aquí, debido a que me han llegado algunas tan complicadas que me llevará algún tiempo responderlas.

De todos modos, si alguien conoce la respuesta de alguna, que no dude en mandarla.

Empecemos por aquellas que respondo ahora:

- Josep M. Oriol Martí tiene ligeros problemillas frente a los enanos guardianes del final de Jack the Ripper (II). Te diré que la frase que has de decir es: "DOES RENDELWISE LIE ". Luego abre la puerta del enano que responda "YES".

  Por cierto, ya me darás alguna idea acerca del concurso al que te referías en tu carta. No falles.



Ah! y respecto a tu amenaza de seguir robando con tus preguntas el merecido sueño de Andrés (Samudio, of course) te muestro el estado en que se puso. (Yo soy el que está descubierto)



- Javier Angulo Macías pregunta sobre el argumento de las siguientes aventuras, Adventureland, Colossal Adventure y Abracadabra. De esta última tendrás cumplida información leyendo el artículo que incluye este fanzine.

  Respecto a las dos primeras, Adventureland trata el tema ya tradicional de dragones, magia y tesoros, junto al inefable laberinto y algunos detalles curiosos, como ir al Limbo cuando mueres. Es bastante antigua, y una de las primeras de Scott Adams.

Colossal Adventure es ni más ni menos que la Aventura Original en versión inglesa, e inicio de la trilogía de "Middle Earth" o de la Tierra Media. Las otras partes son Adventure Quest y Dungeon Adventure. Todas pertenecen a Level 9.

- Francisco Antonio Heredia de la Hoz no se aclara con el taxi que le ha de llevar a Tam Kabrok. Como no dejaremos que Carvalho y tú caminéis hasta allí, dá las siguientes órdenes:

ENTRA EN TAXI-DI TAM KABROK- PAGA-ESPERA-SAL

Con esto estarás frente al templo.

- Javier San José no puede salir de la casa del Boggit, vaya contrariedad ! Lo que debes hacer es lo siguiente: Te habrás fijado que en Hall hay un baúl, pues bien, en su interior hay un diario con varias fechas anotadas. Una de ellas es imposible, así que sus cifras son las que deberás marcar en el dial de la puerta.

Tus otras preguntas acerca de Bored of the Rings habrán quedado resueltas en el Microhobby de marzo, y respecto al Shadows of Mordor, lo dejaremos para más tarde, vale ?

- Nuestro amigo David Sotillos ha hecho grandes progresos en la primera parte de Jack the Ripper. Para que vuelva a hacerlos de nuevo en las siguientes partes te diré las claves, que son HERMIONE para la segunda, y KERUGMA para la tercera. Si quieres saber qué contiene la muñeca francesa en la primera parte, debes teclear BEHEAD FRENCH DOLL.

- Pese a que el señor Pablo Martínez estaba ligeramente crítico cuando me escribió, voy a resolver los problemas que tiene con esos encantadores animalillos que son los Gremlins. En el interior del bar debes coger la máquina fotográfica y empujar el botón para accionar el flash. Asustados por la luz, los pobres gremlins huirán.

- Una aclaración para José Manuel García Lagos. En tu carta me pides que te mande el DAAD ... bueno, no creo que haya en este país muchos particulares que puedan permitírselo, ya que son algunos "kilitos" lo que cuesta la broma. En cambio el PAW en castellano sí lo puedo mandar por unas asequibles 3.999 pesetas. ¿Queda clara la diferencia entre el PAW y el DAAD?

- Parece que Israel Sanz está ligeramente bloqueado con el Hobbit, ya que tras salir de la maldita mazmorra Goblin, siempre se encuentra con alguno de ellos que lo mata. Lo que debes hacer es lo siguiente: Desde "Dark Stuffy Passage" E-UP-S-SE-TAKE RING. Ahora ya tienes el anillo mágico, así que déjate capturar. Escápate de nuevo, y desde el mismo "Passage", UP-NW-E-OPEN DOOR-UP. Ya estás fuera del territorio Goblin.

Tus problemas con el hueco de La Corona son muy lógicos, ya que esa palabra, "hueco", no está definida en el vocabulario que el programa entiende.

- Víctor Vicuña Peñafiel no sabe qué hacer para contratar la nave, mas no me dice en qué juego ! Supongo que será en La Guerra de las Vajillas. Teclea PAGA JUAN cuando estés frente a Juan Solo y ya tengas los créditos.

- Nos pregunta con ansia Francisco Javier Bundó si se tratarán juegos de estrategia en el fanzine. La respuesta es afirmativa, y en el próximo número se incluirá una relación de los más destacados hasta la fecha junto con su correspondiente comentario.

- Por último, aclarar a Carlos Sisí y a los demás que lo habéis preguntado que en el fanzine se van a resolver dudas acerca del PAW, pero sólo aquellas que otros socios resuelvan, ya que el manejo del PAW no es mi fuerte. Ello es debido a que cada propietario legal del PAW dispone de un código personal, y podrá exponer sus dudas directamente a los programadores de Aventuras AD, evitando que los piratas aprovechen esta ventaja.

Y ahora, aquellas que dejo que vosotros intentéis resolver...

- De nuevo nuestro amigo Heredia nos pregunta qué hay que hacer para librarse del animal que habita en el "Animal Den" del juego The Castle.

- Alvaro Mangado Cruz no sabe qué hacer frente a Petrus, el guardián de Abracadabra, ¿le ayudará alguien?

Esta página ha sido intencionadamente dejada en blanco a excepción de este tonto mensaje que dice que la página ha sido intencionadamente dejada en blanco.